

ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРЕПОДАВАНИИ ТЕОРЕТИЧЕСКИХ ДИСЦИПЛИН

INTERACTIVE TECHNOLOGIES IN THE TEACHING OF THEORETICAL DISCIPLINES

Г.А. Банных

G.A. Bannykh

gbannykh@gmail.com

УрГЭУ

г. Екатеринбург

Автором предложен взаимосвязанный последовательный комплекс использования интерактивных технологий в процессе преподавания теоретических дисциплин. Образовательные технологии интерактивного характера позволяют решить исследовательскую проблему, которая заключается в отсутствии образовательных технологий, позволяющих студентам с доминирующим типом «клипового» мышления, усваивать «статичные» теоретические знания и понимать их применимость в повседневной личной и профессиональной жизнедеятельности. Используемые ресурсы помогают «геймифицировать» и «визуализировать» образовательный процесс, мотивировать и вовлекать студентов в каждое отдельное занятие. Теоретическая освоенность (категориальный аппарат, теоретическая осведомленность и т.д.) также совершенствуется, приобретаются необходимые в будущей профессиональной деятельности навыки.

The author offers a coherent set of interactive technologies which is used in the teaching of theoretical disciplines. Educational technology can solve the interactive nature of the research problem, which is the lack of educational technologies for teaching students with the dominant type of “clip” thinking, assimilate 'static' theoretical knowledge and understanding of their applicability in daily personal and professional life. Resources that are used to help “gamification” and “visualize” the educational process, to motivate and engage students in every single lesson.

Theoretical assimilation (categorical apparatus, theoretical knowledge, etc.) also improved, to acquire the necessary skills for future professional activities.

В настоящее время во всех образовательных системах идет процесс трансформации образовательных технологий. Обусловлено это несколькими взаимосвязанными обстоятельствами:

- переход общества в новую фазу развития (информационное, постиндустриальное, экономики знаний, электронное и т. д.);
- изменение типов восприятия информации людьми (клиповое мышление);
- изменение ценностных ориентаций и установок индивидов, их мотиваторов для осуществления повседневной личной и профессиональной жизнедеятельности;
- глобализация процессов, в том числе и информационно-коммуникационных, и образовательных, и глобализация общей системы знания, которая может быть выражена через создание всемирных международных баз, аккумулирующих знания в виде публикаций, через всемирные конгрессы и увеличивающийся в геометрической прогрессии международный обмен кадрами и знаниями и т. д.;
- появление с удивительно частой регулярностью новых технологий (и прежде всего, связанных с передачей информации), вызовов для консервативных систем, которые вынуждены адаптироваться, чтобы продолжать функционировать.

Образовательная система призвана передавать последующим поколениям знания и опыт, создавая тем самым возможности и перспективы для качественного развития общественной системы и самое себя. Поэтому во многом те технологии, которые позволяют более эффективно и оптимально индивиду эти знания и опыт получать, определяют «успешность» развития его карьеры, устойчивости государственной системы и прогрессивности развития общества в целом. Феномен зависимости успеха человека от его отношения к компьютерной и телекоммуникационной революции получил название «цифровой барьер», или «цифровой разрыв» (в англоязычном варианте – Digital Divide). Получается, что вынужденные ориентироваться на «цифровую успешность» индивиды не могут или оказываются неспособны получать информацию в ином, «устаревшем» виде. Многие образовательные системы оказались перед необходимостью предоставлять услуги дистанционного, удаленного образования, которое позволяет студенту реализовать информационно-коммуникационные потребности в современном мире, но в то же время обязано быть полноценным.

В ЕС и США также в оборот было введено понятие экономико-социального характера «интернет-стиль жизни» (Internet Lifestyle), характеризующее индивидом, склонных основные повседневные действия осуществлять только при помощи интернета [1, с.113].

В повседневную деятельность каждого человека неотъемлемо входят ежедневное общение с помощью электронной почты, SMS или

телеконференций, поиск необходимой информации с помощью поисковых систем и оплата счетов через интернет. Развитие информационных технологий позволяет сделать вывод о формировании «кнопочной культуры» и о появлении особого типа человека – «человека кликающего» [2, с. 43], для которого более привычным становится взаимодействие с другими людьми посредством информационных технологий, а не при личном контакте.

Современные молодые люди, появившиеся на свет в новую информационную эпоху, совершенно новыми способами нацелены на обмен информацией с окружающей средой, включая и получение знаний. «Мозаичная» культура и «мозаичность» восприятия с рождения формирует у них понимание и потребность во множестве альтернатив в таком обмене. Процесс обучения в силу таких обстоятельств не может быть построен на традиционных педагогических технологиях. Появляются и устаревают так называемые «инновационные» и «интерактивные» технологии. Мультимедиа-сопровождение, интернет-консультации и тестирование, вебинары и электронные образовательные ресурсы уже прочно вошли в привычный набор преподавательских технологий.

При получении образования современное поколение У также видит большое количество разнообразных вариантов: от выбора профессии и вуза до выбора дисциплины и преподавателя. Естественно, в таких условиях невозможно образование через лекционно-семинарскую систему с посещением библиотеки. Источников получения знаний огромное количество, и самые эффективные и полезные – не всегда «староуниверситетские». Наоборот, наиболее полезными оказываются самые малозатратные (в аспекте временных, умственных и физических ресурсов), что напрямую сказывается на качестве результата образования. В силу данной проблемы решение видится в конвергенции, синтезе знаний, которые в процессе преподавания в вузе помогут формированию у студентов целостной системы знаний, развитию двустороннего креативного мышления и популяризации тех отраслей науки, которые «мозаично» настроенным практичным молодым людям кажутся «морально устаревшими» и «бесполезными».

ИОТ комплексного характера заключается в следующем:

Первый этап – ознакомительный. На этом этапе требуется мотивировать студентов на продуктивный образовательный процесс познания и деятельности. Формы интерактивного обучения могут использоваться в качестве мотивационных средств, в рамках мотивационных занятий или в виде мотивационных игр. Цель – формирование познавательной активности посредством «погружения» студентов в проблематику дисциплины, ускорения адаптации к учебному процессу вуза, обучения навыкам учения. Данный этап «мотивирования» реализуется через процедуру начального тестирования или предварительного среза знаний.

Второй этап – собственно обучение. Рекомендуемая форма – модульно-рейтинговая, которая позволяет в процессе обучения собрать портфолио каждого студента, увидеть в динамике его успехи или неудачи, обозначить проблемы и пробелы. Подразумевается, что каждую теоретическую дисциплину можно

разбить на небольшое количество модулей в зависимости от содержания и возможностей интерактивных технологий. Каждый модуль завершается интерактивной практической технологией или инновационной текущей формой оценки. В условиях доминирования клипового мышления студентов необходимо максимально дистанцироваться от «стандартного», традиционного проведения лекций – только лекция-дискуссия, проблемная лекция или лекция в формате «walking in my shoes», которые готовят сами студенты, бинарная лекция, лекция-пресс-конференция и т. д.

Практические занятия – кейсы, публичные выступления, игры, работа в группах, конкурс мастерства и т. д. Соблюдается принцип взаимосвязи не только внутри учебной группы – к участию в занятиях привлекаются младшие и старшие возрастные группы. Студенты выполняют еженедельные поочередные задания и готовят проекты в командах согласно жребию, тем самым собирая свое портфолио. Например, по курсу «Экономическая культура» тема проекта была «Рациональное экономическое поведение студента 3-го курса вуза в мегаполисе». По курсу «Социология» такой проект реализуется как «Включенное наблюдение», в рамках которого студенты погружаются в субкультуру или социальное движение, ведут дневники наблюдений, описывая основные особенности и характеристики субкультуры или движения. По курсу «Связи с общественностью» студенты реализуют проект «Мой хэштег», в рамках которого они создают в социальной сети по выбору хэштег, посвященный дате, событию публичного масштаба, и соревнуются в количестве упоминаний (2 или 3 недели).

Третий этап – завершающий. Контроль знаний по каждому освоенному модулю реализуется через игровую форму и тестирование. Последнее осуществляется через использование онлайн и оффлайн мобильных приложений – Plickers и Kahoot. Они позволяют «геймифицировать» процесс образования.

Промежуточный контроль также может быть реализован в рамках решения кейсов и прохождения тестирования, защиты портфолио или проекта, или в форме творческой игры («Брейн-ринг», «Угадай теорию»).

Новизна методики заключается в последовательном применении множества разнообразных интерактивных технологий, которые позволяют с первого же занятия создать атмосферу командного и индивидуального соревнования, открыть возможности для познания рациональных основ «взрослой» жизнедеятельности с последующим их внедрением в собственную профессиональную и личную жизнедеятельность, дают возможность переосмыслить имеющиеся и усваиваемые студентами теоретические знания.

Рассмотренные в исследовании теоретические положения и разработанные практические рекомендации могут быть использованы в процессе преподавания дисциплин общетеоретического характера в вузах.

Достоинством работы может считаться и попытка применить имеющийся опыт использования интерактивных технологий для разработки комплексной образовательной технологии для преподавания теоретических дисциплин в условиях реализации ФГОС 3 и ФГОС 3+ и преобладающего «клипового мышления» современных студентов.

Для использования предлагаются ресурсы: мультимедиа материалы, методическое обеспечение, мобильные приложения Plickers, Kahoot, интернет-ресурсы (edx.org, courser.org, youtube.com). Они помогают «геймифицировать» и «визуализировать» образовательный процесс, мотивировать и вовлекать студентов в каждое отдельное занятие. Отклик, обратная связь получается в процессе игры и командной работы. Теоретическая освоенность (категориальный аппарат, теоретическая осведомленность и т. д.) совершенствуется в процессе получения знаний.

Курс, проведенный на основе многообразия применяемых интерактивных технологий, позволит студентам более мотивированно включаться в процесс обучения, последовательно и поступенчато осваивать теоретические знания, обязательно транслируя их на другие аудитории. Также студенты получают необходимые навыки профессионального поведения в современных условиях изменения социальных ориентаций, учатся вести наблюдение за социально-экономическими изменениями в обществе и разрабатывают рекомендации по повышению эффективности на рабочем месте, в жизни и социальных коммуникациях.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Банных, Г.А. Информационная культура в современном российском обществе (материалы круглого стола) / Г.А. Банных, Е.Н. Заборова, С.Н. Костина // Известия Уральского федерального университета. Сер. 1, Проблемы образования, науки и культуры. 2015. № 1 (135). С. 113–125.
2. Тарасенко, В.В. Человек кликающий: фрактальные метаморфозы / В.В. Тарасенко // Информационное общество. 1999. № 1. С. 40–51.